

СИСТЕМА ОЦЕНКИ

1. КРАСНЫЕ ИГРОКИ (Мирные)

Голосование на ЗвЗ:

Голосование на ЗвЗ (без баланса):

Голосование в Шерифа:

Голосование Против жестких завещаний:

Слом на критике:

Ошибки на критике:

Ситуации при Попилах:

Подъем игроков:

Завещания:

Вскрытие красным:

Деструктивные действия:

2. ШЕРИФ

Пропуск ночи:

Ошибки в проверках:

3. ЧЕРНЫЕ ИГРОКИ И ДОН

Прوماхи:

Слом:

Голосование:

Вскрытия:

Пропуск ночи:

4. ДОН

Пропуск ночи:

Договорка:

Деструктивные действия:

5. ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

6. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Удаление:

ППК:

Карточки:

7. ЛУЧШИЙ ХОД

8. КОМПЕНСАЦИОННЫЕ БАЛЛЫ СІ

9. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ

Порядок начисления дополнительных баллов:

ПАМЯТКА

На турнире применяется балльная система оценок. По результатам каждой игры участникам автоматически начисляются **Основные баллы**:

за победу каждый игрок “**красной**” команды получает 1 балл;

за победу каждый игрок “**чёрной**” команды получает 1 балл;

за поражение или ничью игроки не получают Основных баллов, но это не является основанием для отмены начисления дополнительных баллов за личный вклад в игру или штрафов.

ШТРАФНЫЕ БАЛЛЫ

Штрафные баллы (минусы) за разные игровые нарушения суммируются между собой. Если одно действие игрока подпадает под несколько пунктов правил, **штраф начисляется по каждому из них**. Например: *Промах в статику (-0.5) + невыставление оппонента на угадайке (-0.5) = -1.0 за игру.*

1. КРАСНЫЕ ИГРОКИ (Мирные)

Голосование на 3в3:

Выводящее голосование в красного игрока на 3в3: В случае, когда один красный игрок собирает руки в другого игрока на 3в3, но руку в этого игрока не ставит он также получает минус по пунктам правил, как и другие игроки, которые проголосовали на 3в3. *В случае удаления шерифа до и на фазе озвучивания лучшего хода Красные игроки минуса за голосование на 3в3 не получают.*

1.1 Красному игроку, голосующему на 3в3 без дополнительной информации от **-0.1** до **-0.2**. Минус не является обязательным. Судья имеет право ставить данный минус игрокам на усмотрение.

1.2 Красному игроку, который на кругу при 7 поставил не в того черного, куда собирал достоверно красный игрок, что привело к разбросу рук между черными игроками и победе мафии 3в3 – **-0.5**.

Голосование на 3в3 (без баланса):

1.3 Красному игроку, голосующему на 3в3 при возможном голосовании в баланс (продление игры и получение доп.информации) – **-0.5**, в случае наличия уверенного правильного завещания до **-0.7**.

Слом стола: В случае проигрыша при сломе одного мирного в другого в нуле, оставшаяся команда мирных минус за голосование на 3в3 не получает.

1.4 Красному игроку, сломавшему в красного игрока в нуле если красные выиграли – **-0.2** если красные проиграли – **-0.5**. Если слом в Шерифа минусы увеличиваются (**-0.3** и **-0.6**). *Уточнения смотреть в памятке.

Голосование в Шерифа:

1.5 Голосование в вскрывшегося шерифа на кругу при 9-ых или при 10-ых в случае промаха не выводящее голосование – **-0.1**,

в случае выводящего голосования – **-0.2**,

в случае выводящего голосования и проигрыше – **-0.5**.

Если игрок является инициатором ухода шерифа, вписался, активно собирал руки, минус можно увеличить до **-0.7**.

1.6 В случае, когда **Красная проверка у Шерифа собирает руки в Шерифа на кругу при 9-ых**, Красная проверка получает минус **увеличенный в 1.5 раза согласно пунктам правил**, другие красные игроки получают **уменьшенный минус на 0.2 (+0.2)**.

Голосование Против жестких завещаний:

1.7 Голосование против **совокупности 1-2 и 3 жестких завещаний точно красных игроков** по игровой логике **на критическом кругу**, которое **привело к поражению** (при условии, что все оставленные завещания в одних и тех же игроков)
при **1 завещании – -0.2**, при **2 завещаниях – -0.5**, при **3 завещаниях – -1**.

Слом на критике:

1.8 Красному игроку, **сломавшему в красного игрока на критическом кругу** (при 8-ых, при 6-ых,) – **-0.5**. При наличии **уверенного правильного завещания** минус увеличивается до **-0.7**.

1.9 Красному игроку, **сломавшему в красного игрока на критическом кругу** (при 4-ых) в случае если **попил был четко озвучен и в попиле был черный – -1**.

Ошибки на критике:

1.10 Красному игроку, который **вписался в версию черного игрока и на критическом кругу готов уйти за черного игрока** (в случае если игрок не ушел, а сам поставил на **ЗвЗ**, минус такой же) – **-0.5**. В случае наличия **уверенного правильного завещания** минус увеличивается до **-0.7**.

1.11 Красному игроку, который **на кругу при 7, при 6 или 5** (в случае если круг критический) **не голосует с достоверно красным игроком** (кандидатура должна быть явно обозначена), и голосует в красного – **-0.5**.

Ситуации при Попилах:

1.12 При **попилах на поражение 4-ых при 8-ых** (не важно **слом на поражение или подъём**) **3-их при 6-ых, 5-ых при 10-ых**, ставится минус на усмотрение судьи – **0,2, 0,5, 1**). **Смотреть в примечании*

1.13 При **попиле и подъеме 5-ых на круг при 10-ых** после промаха и подъеме на поражение (4-5 мирных игроков) – Шериф и/или Инициатор* получают **-0.5**.
**Инициатором может считаться, любой игрок, которому вскрылся шериф и который управляет столом в тот момент и настаивает на попиле 4-5 красных игроков.*

Подъем игроков:

1.14 На **кругах при 8-ых 6-ых и при 4-ых**: Красному игроку, который **не поставил за подъем 2\3\4 игроков**, при условии, что в результате подъема **наступила бы точная победа города – -0.5** в случае поражения.

1.15 На **кругах при 3-х (угадайка)**: красному игроку, который **голосует\пилит в себя** на угадывке, что приводит к моментальному поражению города (черный игрок

словил руку) – **-0.5**. Минуса суммируются при поражении и наличии жесткого завещания.

Завещания:

1.16 Первоубиенному Красному Игроку оставившему **жесткое** неправильное завещание в Шерифа игры, после чего Шериф покинул стол голосованием в случае выигрыша – **-0.2**, в случае проигрыша – **-0.5**.

1.17 Красному игроку, оставившему жесткое неправильное завещание на некритическом кругу – **-0.2**.

1.18 Красному игроку, оставившему жесткое неправильное завещание перед критическим кругом (вне зависимости от исхода игры) – **-0.5**.

Вскрытие красным:

1.19 Красному игроку, который вскрылся с черной проверкой красного игрока, тем самым забрав право на ошибку, а после откатил – **-0.5**.

Минус ставится, если по игровой логике отсутствовало вскрытие от черных. В случае, если по игровой логике это действие было спровоцировано черным игроком, минус не ставится. Минус ставится на усмотрение судьи.

1.20 Красному игроку, который вскрылся шерифом и не откатил против настоящего шерифа (оставил эту информацию в качестве действительной) В случае если действие спровоцировано черным игроком – **-0.5** иначе – **-1**.

1.21 В случае когда на критике, красные игроки голосуют в красного, который тянет версию дона и не откатывает, красные игроки минус не получают, а игрок, не откативший на критике получает – **-1**.

Деструктивные действия:

1.22 Красному игроку, который слышал красного и озвучил это либо показал жестах (или сделал очевидный намек), что привело к поражению красной команды – **-0.5**.

** К намекам могут быть отнесены следующие фразы: «Мне (по)казалось, что я слышал», «Я (не)уверен, что там было движение», «Слышал возможно звуки с той стороны», «Ну, вы понимаете, о чем я» и иные попытки обосновать позицию неигровыми звуками.*

1.23 В случае действий и съемов, которые привели к тому, что мирные проиграли мат победу – **-1**. *Смотреть примечание

2. ШЕРИФ

Пропуск ночи:

- 2.1 Шерифу, который не проснулся 1 раз и не сделал проверку **-0.2**. *В случае, когда все цвета найдены минус не ставится.*
- 2.2 Шерифу, который не проснулся 2 раза и более и не делал проверки – **-0.5**. *В случае, когда все цвета найдены минус не ставится.*
- 2.3 Шерифу, который забыл сделать проверку на мат победу (в случае когда любая проверка даёт мат победу) – **-0.5**.
- 2.4 Шерифу, который забыл свою роль или не делал 3 и больше проверок – **-1**.

Ошибки в проверках:

- 2.5 Шерифу, который оставил за столом неверные проверки – **-0.5**.
В случае если конкретно это действие привело к поражению города.

3. ЧЕРНЫЕ ИГРОКИ И ДОН

Промахи:

- 3.1 Черному игроку, который совершил промах в одну ночь при назначенной четкой динамике – **-0.1** в случае выигрыша, **-0.2** в случае проигрыша. * *Что такое четкая динамика смотреть в памятке.*
- 3.2 Черному игроку, который совершил промах при назначенной статике в случае выигрыша – **-0.2**, в случае проигрыша – **-0.5**.
- 3.3 **Тактический промах** – **-0.2** или **-0.5** (на выбор судьи) в случае поражения команды. Минус ставится на усмотрение судьи. **Смотреть в памятке.*
- 3.4 Сдавшемуся проверенному черному игроку при ПУ шерифе, который не назначил отстрел после чего случился промах – **-0.5**. *В случае если черный отыгрывает свою роль, минус не ставится.*

Слом:

- 3.5 Черному игроку, сломавшему в черного игрока в нуле при победе – **-0.2**, при поражении – **-0.5**. Если слом в Дона минусы увеличиваются – **-0.3** и **-0.6**.

Голосование:

- 3.6 Черному игроку, который не поставил руку за подъем $5\frac{4}{3}2$ красных, что привело бы к точной победе мафии – **-0.5**, при поражении – **-1**.
- 3.7 Не сдавшемуся Черному игроку, который на критическом круге не выставил любого другого игрока и ушел на голосовании всеми руками (был единственной выставленной кандидатурой) при поражении – **-0.5**. *Минус не ставится в случае, если это тактический ход. *Смотреть в памятке.*

Вскрытия:

3.8 Черному игроку, который **вскрылся шерифом с настоящим шерифом проверенным красным** (и оставил эту информацию в качестве действительной) убив тем самым состоятельность контр-версии – **-0.5**.

3.9 Черному игроку или **Дону**, который **вскрылся на речи ПУ шерифа**. Вскрылся **по своей инициативе** (не за шерифа и не по маяку дона) и стал после этого черным игроком для стола – **-0.5**.

3.10 Черному игроку, который **дал такую контр версию**, которая в любом случае приводит к **математической победе красных** при поражении – **-1**. **Дополнение смотреть в памятке*

Пропуск ночи:

3.11 Черному игроку, который не проснулся на договорке – **-1**.

В случае, если Дон провел договорку не снимая маски – минус не ставится.

4. ДОН

Пропуск ночи:

4.1 Дону, который **не проснулся 1 раз и не сделал проверку** – **-0.2**. *(не относится к ситуации, когда шериф уже был заголосован, проверен или убит в эту ночь или ранее).*

4.2 Дону, который **не проснулся 2 раза и более и не делал проверки** – **-0.5**. *(не относится к ситуации, когда шериф уже был заголосован, проверен или убит в эту ночь или ранее).*

Договорка:

4.3 Дон который **назначил динамику непонятную 1-2 черным игрокам**, при условии что он/и это **явно обозначили** на договорке - минусы получает дон – **-0.1** в случае выигрыша, в случае проигрыша – **-0.2**. **Что такое четкая динамика смотреть в памятке.*

4.4 Дону который **не назначил динамику в случае своего ухода** (на договорке) и произошел промах – **-0.2**. Другим черным тоже **-0.2**.

Деструктивные действия:

4.5 Дону, который **дал маяк на вскрытие черному игроку на речи пу шерифа**. После чего черный игрок вскрылся и стал черным для стола – **-0.5**

4.6 Дону, который **вскрылся шерифом с настоящим шерифом проверенным красным** (и оставил эту информацию в качестве действительной) убив тем самым состоятельность контр-версии – **-1**.

5. ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

5.1 Игроку любой команды, который на угадке не выставил своего прямого оппонента, **в результате чего его команда проиграла** (например, дон не выставил шерифа и оказался единственным на голосовании и т.д.) – **-0.5**.

6. ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Удаление:

6.1 Игрок получивший 4-й фол\удаление на некритическом кругу – **-0.5**, на критическом кругу – **-1**. (при этом эти баллы считаются дополнительными).

ППК:

6.2 Игрок сделавший ППК – **-1.5**.

Карточки:

6.3 Первая **желтая карточка (ЖК)** дарит штрафной балл в размере – **-0.15**, вторая – **-0.3**, третья – **-0.45**, четвертая – **-0.6** и дальше с шагом в **-0.15**;

6.4 **2-я ЖК** в рамках 1 игры – автоматическое присуждение **красной карточки (КК)** – **-0.5**.

7. ЛУЧШИЙ ХОД

7.1 За трёх названных “чёрных” игроков “красный” игрок и “шериф” получает – **+0,5** дополнительных баллов;

7.2 За двух названных “чёрных” игроков “красный” игрок и “шериф” получает – **+0,3** дополнительных баллов.

7.3 Лучший ход не влияет на размер выставляемых судьей дополнительных баллов. Судья оценивает качество игры независимо от баллов за ЛХ.

8. КОМПЕНСАЦИОННЫЕ БАЛЛЫ C_i

Величина компенсации C_i определяется по формуле:

$$C_i = \frac{i * 0.4}{B}, \text{ при } i \leq B \quad C_i = 0.4 \text{ при } i > B$$

Где:

i - количество “отстрелов” игрока в первую ночь за роль “красного” игрока или “шерифа” на дистанции накопления турнирного рейтинга при неизменном составе участников;

B - величина, равная 40% от количества игр на этой дистанции, сыгранных игроком, округлённая до целого значения, но не менее 4 игр.

8.1 Величина компенсации для игрока равна C_i , если он был i раз за дистанцию “убит” в первую “ночь”, играя за роль “красного” игрока или “шерифа”;

8.2 Игрок получает компенсационные баллы в качестве основных баллов в тех играх, где он был “убит” в первую “ночь”, играя за роль “красного” игрока или “шерифа”, вне зависимости от того, сколько “чёрных” игроков он записал в ЛХ:

8.2.1 Игрок получает компенсационные баллы в размере C_i , если “красная” команда проиграла (при условии, что в ЛХ записан хотя бы один «черный»).

8.2.2 Игрок получает компенсационные баллы в размере 50% от C_i , если “красная” команда выиграла (при условии, что в ЛХ записан хотя бы один «черный»).

8.2.3 Игрок получает компенсационные баллы в размере 50% от C_i , если «красная» команда проиграла (при условии, что в ЛХ нет ни одного «черного»).

8.2.4 Игрок получает компенсационные баллы в размере 25% от C_i , если «красная» команда выиграла (при условии, что в ЛХ нет ни одного «черного»).

8.3 При изменении количества участников на какой-либо стадии турнира, компенсационные баллы на каждой такой стадии вычисляются только от дистанции и “отстрелов” игрока в первую ночь на этой стадии, без учёта всех остальных игр.

9. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ

Судья может вознаградить дополнительными баллами любое количество игроков.

Порядок начисления дополнительных баллов:

Диапазон и шаг начисления: Дополнительные баллы (доп. баллы) назначаются судьей в диапазоне от **0,1** до **1,2 балла** с минимальным шагом **0,1**.

Отсутствие лимита: Общая сумма дополнительных баллов за игру не ограничена.

В исключительных случаях может быть поставлен доп. балл в размере **1,5 балла**. Данное решение принимается судьей исключительно после согласования с **Главным Судьей**.

ПАМЯТКА

Обычное завещание - считается то, в котором игрок правильно передает суть, но делает это в нейтральной или мягкой манере. Отсутствие слов «жестко», «уверенно» и их производных.

Доп. балл: игрок получает стандартный дополнительный балл за верную логику.

Штрафные баллы: если слово «жестко», «уверенно» и их производные отсутствуют, ШБ не ставятся.

***Жесткое завещание** - это акцентированное, безапелляционное утверждение. Оно демонстрирует полную уверенность игрока в своей правоте. Обязательное наличие слова «жестко», его однокоренных слов (*жесточайше и т.д.*) или близких по смыслу маркеров сверх-уверенности (*«оставляю уверенно, руль/корону/козу, безальтернативно, 100% и т.д.»*). *Доп. балл:* если завещание верно такой игрок получает повышенный доп. балл (например, в 1.5 раза больше стандартного).

Важное примечание для судьи: Разница в баллах - это награда за риск и уверенность. Если игрок говорит «жестко», он «повышает ставки». Если он просто дает верный ответ, но звучит неуверенно, он все равно заслуживает поощрения, но в меньшем объеме, чем тот, кто оставляет жесткое завещание.

Точно Красный игрок для судьи - для исключения спорных ситуаций (таких как «тихий самострел» или лжевыскрития): **Точно красным игроком** считается только тот, кто по протоколу игры является **Мирным жителем** или **Шерифом**. Черный игрок (включая Дона), покинувший стол (в том числе через «тихий самострел»), **не является** красным игроком. Штраф за голосование против жесткого завещания выставляется **только** в том случае, если завещание оставил игрок с фактической ролью «Красный» или «Шериф».

Пояснение для судьи по самострелам: Если черный игрок совершает самострел и оставляет «жесткое завещание» в красного игрока, а красный игрок голосует вопреки этому завещанию - **минус красному игроку не ставится**. Судья игнорирует завещания черных игроков при расчете штрафов для мирного города.